

省川山川



亞興話要做鬼武者,重要温毫三子(言志 豪)拍一分鐘(編圖光),我舉腳讚成!

從亞豪寫BIOHAZARD3的熟練,寫三國無變的認真,我絕對相信這作品有誠意和執着的主筆,一定能勝任這計劃。只是,中途要日本方面審閱稿件,的確令亞豪浪豐了不少時間,不過我相信精益求精的道理,要日本原作者對稿件的故事和畫面質素OK,越多人作出過批評的稿,出來的稿一定是會更好,更商業!

今日,連日本和台灣審閱都認同的高質 稿件,終於登壩了!無疑GAME漫畫的狂熱 已微微退減,但我相信它(鬼武者)的質素和 誠意,足可令讀者產生強大的追看感,說到 底,攪漫畫的兩大宗旨是誠意和質素,而鬼武 者這兩點該已經做到了!!

就希望藉着它鬼武者,再次喚起鵬者們 對GAME漫畫的興趣吧!

的报题

曾經有人說此GAME是PSZ的遊戲·香港輔有PS2的人與PS1相比,簡直就是天淵之別,加上沒有別心所以看面證證不及BIOHAZAP 愛上他的人亦沒可能與BIO相比

但,在商業角度而言,似乎有流 一點攝歷,這不重要,因為我們是為 決定是否閱買某欺版構來改變。 在乎於某某原華的可塑性有多。在 我們眼裡鬼武者逼GAME是一隻 性極高的作品。

如果單單因為某某受歡迎便盲目 據開其版權,人出我便出的跟風心 態,只是一些沒眼光、沒信心的笨 重。

而我作為一個主編的立場・目的 就更開單、就是如何賦予她生命、 何令她活得糊采、帶結大家一個過快 的漫画之族、鬼武者一一明 馬介

為此了第已作出多方面的努力, 現在鬼武者正式誕生了,是否一本好 作品我不敢說,就講大家一起評價 吧,謝謝。

曹志棄



































































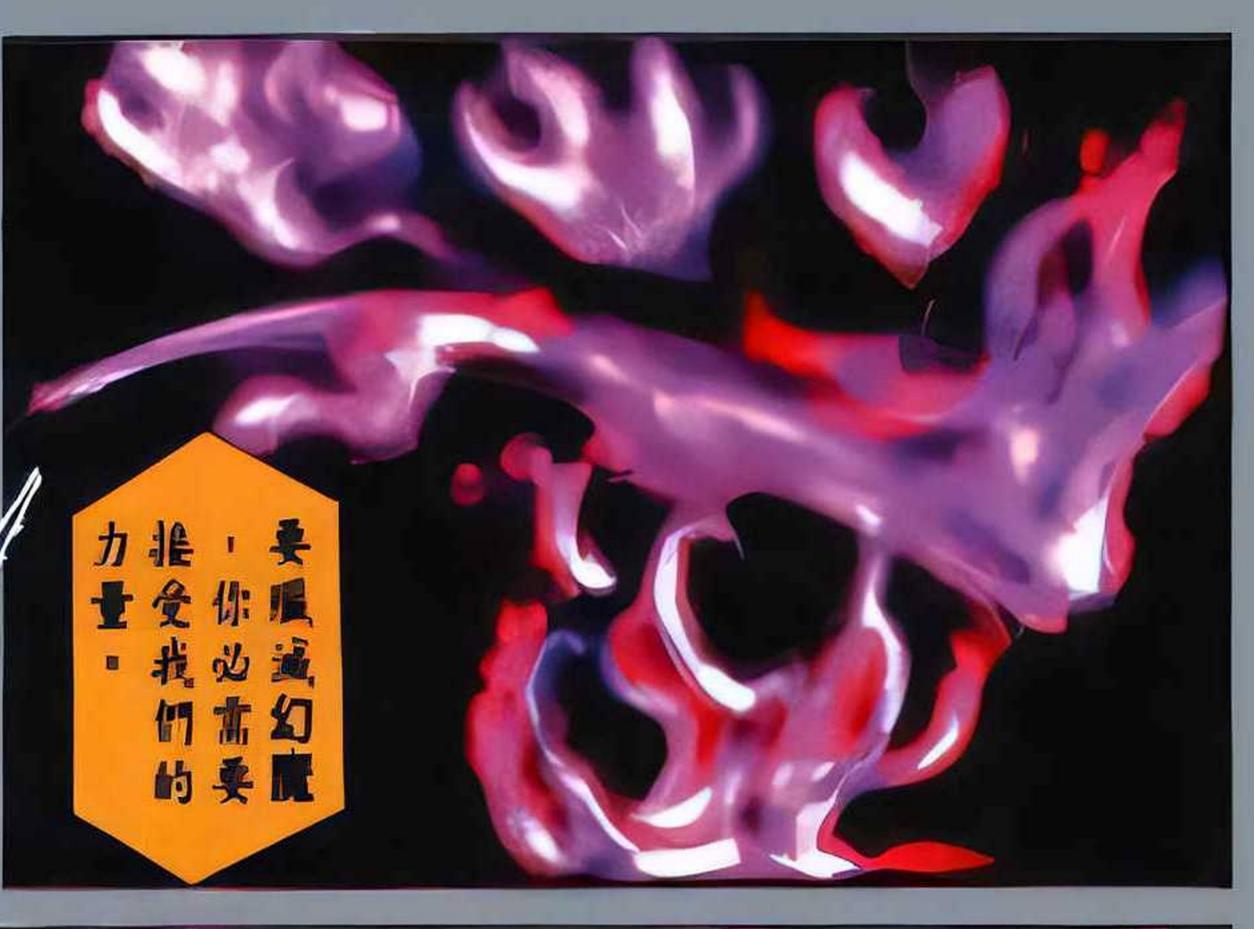




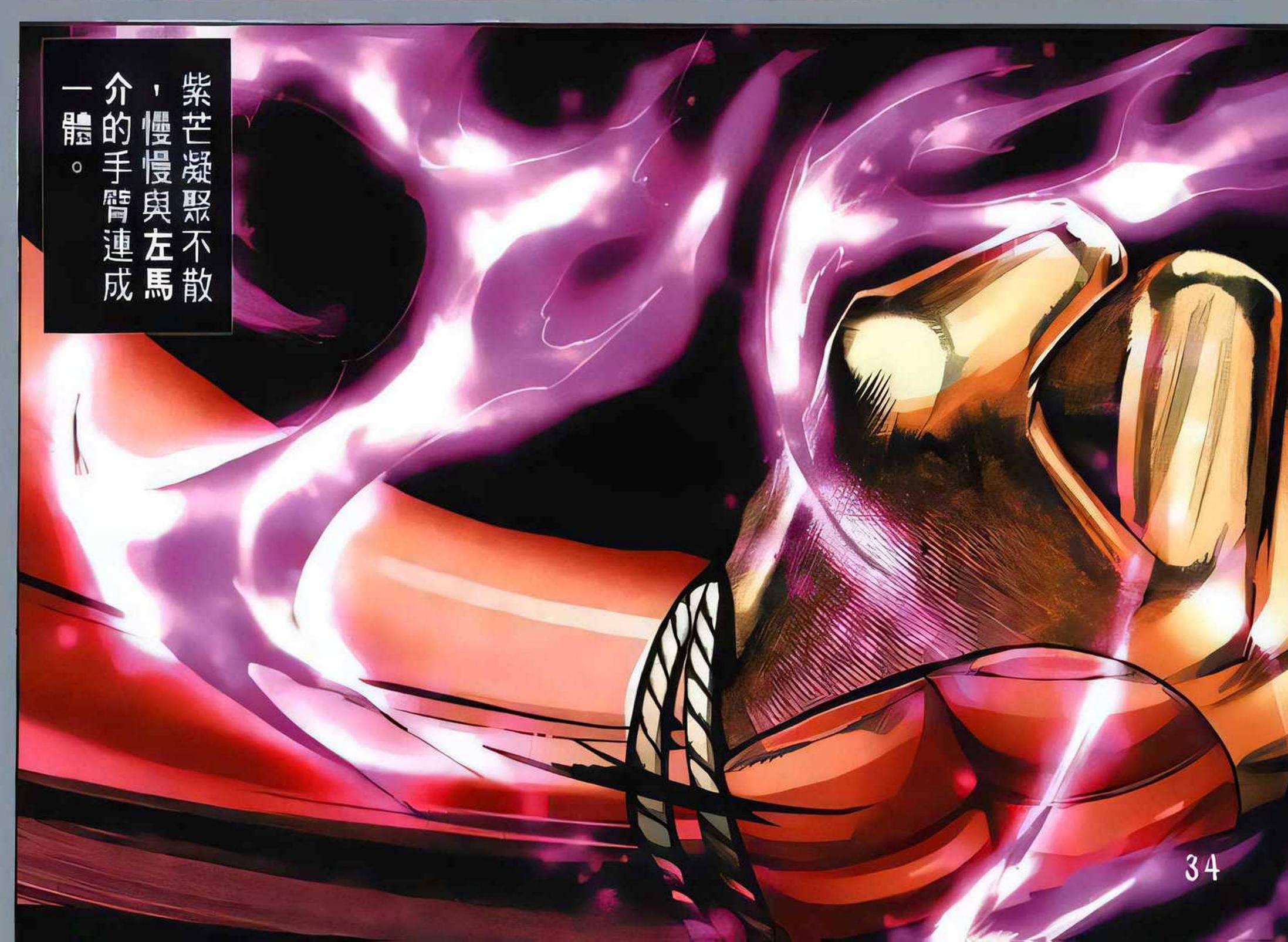




























通用三川三出版

情見是

一志正 日 光

李中具(神经自己有用公司)

許是是 李中昊 强纵度

金林良 許憑書 日光 日海春

CAPCONTECEIMAMITYM

分色

華團中心1101室

规臣!至11至13號

派印

大量每11至13號

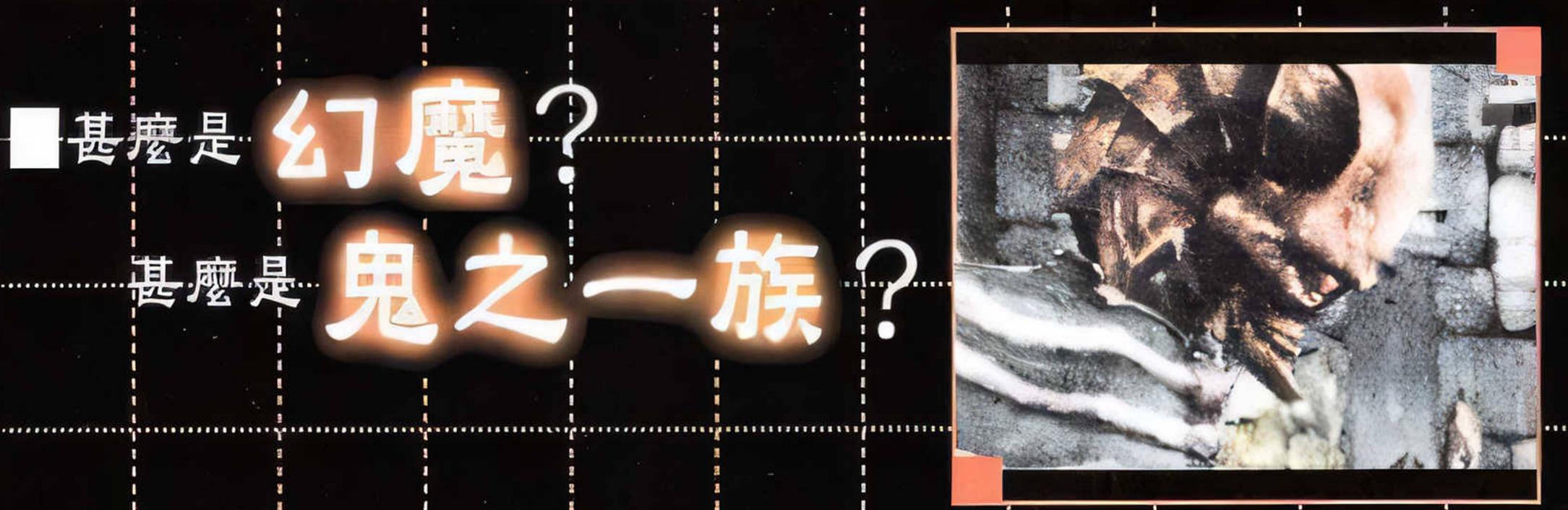
九川潭宏Ш筒1號 剧#工建中心2號地下

http://www.comicsonair.com

2001年5月16日

Sunpoint of Change Change Simmons Gramming No present Alexander Quartermort (Mass) (commun

寒公司在m.





二人直闖幻魔巢穴,成

千上萬的幻魔空巢而

可以以一敵眾嗎?



